

1. Мотивация получить хорошую оценку или повышение зп для начала изучения программирования - не самые лучшие пишет автор. **"Лучше всего мы работаем, когда чувствуем, что наша работа делает мир лучше и помогает людям"** (со своей стороны могу сказать, что это правда)
2. **Компьютер намного больше чем людей**, и не всегда они выглядят так, как мы предполагаем. Например, в автомобиле стоит около 30 компьютеров, в телефоне их 2 итд. Куда ни ткни компьютеры находятся везде (кто-то сомневался?). **Если есть компьютеры, то есть и ПО**, которое пишут люди. Люди потратили много сил, чтобы системы работали так, как они работают сейчас (речь сейчас о сотнях тысяч строк кода на огромном количестве языков), и при этом нет ни одного устройства, чью работы мы бы не хотели усовершенствовать. (Собственно говоря, вы и сами знаете, что хотели бы улучшить и какой функционал добавить в разные приложения)
3. Автор говорит, что **компьютер - бесполезный кусок железа**, пока программист (а в будущем и мы с вами) не напишет программу делающую что-то полезное. Как правило, такие программы пишет не один программист, а намного больше, поэтому soft skills - очень полезная штука.
4. Сейчас будет для меня немного странная мысль, но о ней тоже хотелось бы упомянуть. **Автор считает, что игнорирование программирование равносильно игнорированию физики или других базовых дисциплин. Если человек полностью её игнорирует, то он опасен на тех. должности.** Честно? Мне понятна мысль, ведь разработка ПО требует не только навыков программирования, но и знаний других областей, но почему физикам или биологам нужна прога... я не биолог, поэтому сказать не могу
5. **Программирование - способ выражения своих идей через программы**. Я всеми руками за, потому что это так. В теории, возможно написать любую программу, главное понимать свою идею.
6. **Кругозор**. Он должен быть широким для написания серьёзного ПО

Идеалы программистов

От своих программ любой программист хочет **корректности** и **надёжности**. Если программа не удовлетворяет этим критериям, то это минимум серьёзный

нюанс, а как максимум - опасность. Помимо этого, хотелось бы, чтобы программа была хорошо **спроектирована**, то есть делала то, что задуманно. Ещё мы хотим, чтобы программа была **экономичной**, то есть тратить столько ресурсов, сколько необходимо, а не все.

Именно эти аспекты не программисты могут оценить по достоинству. В некотором роде, **эти аспекты и должны являться идеалами программиста**.

Однако, если мы хотим разработать качественное ПО, не нужно забывать про требования к коду:

- поддерживаемость (любой другой программист мог его прочитать и внести изменения)

"Сложность - враг простоты и удобства"

Процесс разработки ПО можно разделить на 4 этапа:

1. Анализ задачи (что нужно сделать?)
2. Проектирование (как решить задачу?)
3. Программирование
4. Тестирование

3 и 4 пункт иногда принято называть **реализацией**. Очевидно, что такое разделение условно и является упрощением. На практике порядок может отличаться от описаного выше.

Important

Чрезвычайно важным обстоятельством является обратная связь. Мы учимся на ошибках и уточняем своё поведение, основываясь на том, чему мы учимся. Это очень важно для разработки качественного ПО

Также не стоит забывать о том, что вы не одни. Если вы столкнулись с ошибкой, зашли в тупик или только думаете над реализацией чего-то, то лучше обговорите эти моменты с кем-то. Возможно, это ускорит поиск идей и решений (**совет от автора книги**)